



Estrategia didáctica de juegos adaptados para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual moderada en la clase de Educación Física

Teaching strategy of games adapted for the inclusion of students with moderate intellectual disabilities in the Physical Education class

Estratégia de ensino de jogos adaptados para inclusão de alunos com deficiência intelectual moderada nas aulas de Educação Física

Angela clara Simaleza Pino ^I

angelasimaleza@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-5750-8858>

Esteban Loaiza Dávila ^{II}

e.loaiza@uta.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-5769-2795>

Giceya De La Caridad Maqueira Caraballo ^{III}

gdmaqueirac@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-6282-3027>

Correspondencia: angelasimaleza@hotmail.com

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 30 de noviembre de 2023 * **Aceptado:** 26 de diciembre de 2023 * **Publicado:** 25 de enero de 2024

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.

Resumen

El presente estudio se desarrolló con el objetivo de diseñar una propuesta de estrategia didáctica de juegos adaptados para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual moderada DIM a la clase de Educación Física. El diseño investigativo para la validación de la propuesta se basó en un enfoque mixto de investigación, aplicando una intervención pre-experimental y un diseño fenomenológico de sistematización de experiencias. La muestra de estudio fue de 14 estudiantes de un paralelo identificado por estar constituido por 13 estudiantes convencionales y 1 estudiante con DIM, caracterizado por estar diagnosticado con un 46% de discapacidad intelectual. La técnica cuantitativa aplicada fue la observación, a través de una ficha de observación diseñada y validada para observar los procesos inclusivos dentro de la clase de Educación Física y en lo cualitativo una entrevista fenomenológica para explorar las experiencias vividas de los participantes y obtener una comprensión más profunda de sus percepciones, sentimientos y pensamientos en relación con el programa diseñado. La estrategia didáctica se desarrolló en base a una sensibilidad, creatividad y flexibilidad basada en diferentes teorías del aprendizaje y la inclusión a través de juegos adaptados que promueven su desarrollo motor, cognitivo, social y emocional. Los resultados del pre-experimento permitieron identificar una mejora en 13,43 puntos en el periodo POST intervención y estadísticamente fueron respaldados por una significación estadística en un nivel de $P \leq 0,05$, evidenciando la validez de la propuesta diseñada. El resultado del análisis y triangulación de las entrevistas fenomenológicas a profundidad a los involucrados en el proceso educativo reflejó que a través de la metodología aplicada se desarrolló un proceso inclusivo efectivo.

Palabras Clave: Inclusión; juegos adaptados; discapacidad intelectual moderada; Educación Física.

Abstract

The present study was developed with the objective of designing a proposal for a teaching strategy of games adapted for the inclusion of students with moderate intellectual disability (DIM) in the Physical Education class. The research design for the validation of the proposal was based on a mixed research approach, applying a pre-experimental intervention and a phenomenological design for systematization of experiences. The study sample was 14 students from a parallel group identified as consisting of 13 conventional students and 1 student with DIM, characterized by being diagnosed with 46% intellectual disability. The quantitative technique applied was observation,

through an observation sheet designed and validated to observe the inclusive processes within the Physical Education class and qualitatively a phenomenological interview to explore the lived experiences of the participants and obtain a deeper understanding. depth of their perceptions, feelings and thoughts in relation to the designed program. The teaching strategy was developed based on sensitivity, creativity and flexibility based on different theories of learning and inclusion through adapted games that promote their motor, cognitive, social and emotional development. The results of the pre-experiment allowed us to identify an improvement of 13.43 points in the POST intervention period and were statistically supported by a statistical significance at a level of $P \leq 0.05$, evidencing the validity of the designed proposal. The result of the analysis and triangulation of the in-depth phenomenological interviews with those involved in the educational process reflects that an effective inclusive process was developed through the applied methodology.

Keywords: Inclusion; adapted games; moderate intellectual disability; Physical education.

Resumo

O presente estudo foi desenvolvido com o objetivo de traçar uma proposta de estratégia de ensino de jogos adaptados para a inclusão de alunos com deficiência intelectual (DIM) moderada nas aulas de Educação Física. O desenho de pesquisa para validação da proposta baseou-se em uma abordagem mista de pesquisa, aplicando uma intervenção pré-experimental e um desenho fenomenológico para sistematização de experiências. A amostra do estudo foi de 14 alunos de um grupo paralelo identificado como composto por 13 alunos convencionais e 1 aluno com DIM, caracterizado por ter diagnóstico de 46% de deficiência intelectual. A técnica quantitativa aplicada foi a observação, por meio de uma ficha de observação desenhada e validada para observar os processos inclusivos dentro da aula de Educação Física e qualitativamente uma entrevista fenomenológica para explorar as experiências vividas dos participantes e obter uma compreensão mais profunda de suas percepções, sentimentos e pensamentos em relação ao programa projetado. A estratégia de ensino foi desenvolvida com base na sensibilidade, criatividade e flexibilidade baseadas em diferentes teorias de aprendizagem e inclusão através de jogos adaptados que promovem o seu desenvolvimento motor, cognitivo, social e emocional. Os resultados do pré-experimento permitiram identificar uma melhoria de 13,43 pontos no período de intervenção PÓS e foram estatisticamente suportados por uma significância estatística ao nível de $P \leq 0,05$, evidenciando a validade da proposta desenhada. O resultado da análise e triangulação das

entrevistas fenomenológicas em profundidade com os envolvidos no processo educativo reflète que um processo inclusivo eficaz foi desenvolvido através da metodologia aplicada.

Palavras-chave: Inclusão; jogos adaptados; deficiência intelectual moderada; Educação Física.

Introducción

La discapacidad intelectual (DI) se caracteriza por ser una alteración en el desarrollo cognitivo del ser humano que afecta de manera significativa las funciones intelectuales como el razonamiento, el aprendizaje, la percepción, la memoria y la secuenciación de movimientos. Estas limitaciones en el desarrollo mental conllevan diversas implicaciones para el individuo. Además, es común encontrar retrasos en el desarrollo motor en niños con DI, lo que puede resultar en hipotonía, aumento de peso, deficiencias en la mecánica corporal y el equilibrio. Estas características físicas y cognitivas requieren un enfoque especializado en su manejo y apoyo (Lopes et al., 2023).

Dentro de la DI existen diferentes niveles, en el Ecuador estos se rigen por el Ministerio de Salud Pública, dicha clasificación se basa de manera general para todas las discapacidades en relación a los estándares internacionales, expendidos por la OMS y se determinan por el porcentaje de presencia de la misma discapacidad. Es importante establecer que sus características se describen por la dificultad que los individuos presentan para realizar actividades de la vida diaria y el autocuidado. Además, es importante especificar sus particularidades a nivel corporal y motriz, los cuales son el foco de atención en el desarrollo de las clases de Educación Física por parte de los docentes.

Tabla 1

Clasificación dentro de la discapacidad intelectual

Escala de discapacidad	Porcentaje	Descripción	Características corporales y motrices
Leve	5% - 24%	Dificultad importante al realizar algunas actividades de la vida diaria, pero es independiente en las	Ligeros déficits sensoriales y/o motores

		actividades de autocuidado	
Moderada	25% - 49%	Dificultad importante o imposible para realizar la mayoría de las actividades de la vida diaria. La persona requiere de cierta ayuda para las actividades de autocuidado	Ligeros déficits sensoriales y / o motores Mayor posibilidad de asociación a síndromes
Grave	50% - 74%	Síntomas que afectan gravemente la realización de sus actividades diarias. La persona no supera la barrera del entorno y requiere del apoyo y cuidado de un tercero, la discapacidad afecta gravemente las actividades diarias de la persona	Puede relacionarse con metabopatías y alteraciones pre o perinatales cromosómicas, neurológicas, biológicas, etc. Lentitud en el desarrollo motor que se manifiesta en dificultades para: Adquisición de la autoconciencia progresiva. Conocimiento de su cuerpo. Control del propio cuerpo y adquisición de destrezas motrices complejas. Control postural y equilibrio corporal en los desplazamientos. Realización de movimientos manipulativos elementales (alcanzar, arrojar, soltar,...)
Muy grave	75% - 95%	Deficiencia que afecta a la persona es su totalidad, necesita del apoyo de un tercero	Precario estado de salud. Importantes anomalías a nivel anatómico y fisiológico.

Alteraciones de origen neuromotor.
 Alteraciones en los sistemas sensoriales,
 perceptivos, motores, etc.
 Malformaciones diversas.
 Enfermedades frecuentes.

Nota. Clasificación y caracterización basada en la OMS y la Asociación Americana de discapacidades intelectuales y del desarrollo.

Tomando en cuenta las diferentes características cognitivas y motrices que presentan este tipo de individuos, es necesario analizar los procesos educativos e inclusivos, dirigidos a cada nivel de discapacidad. Hablando sobre el entorno educativo de las instituciones especializadas ha sido el centro de numerosos debates sobre la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales. En particular, para los estudiantes con discapacidad intelectual (DI), que forman el grupo más numeroso dentro de la educación especial, en muchos países del mundo las políticas de inclusión escolar favorecían la escolarización en instituciones o escuelas especializadas. Actualmente, estos estudiantes están siendo integrados en el marco de una nueva propuesta educativa que promueve su inclusión en escuelas ordinarias. Esta transición marca un cambio significativo en la aproximación a la educación de estudiantes con DI (Alulima et al., 2021).

La Discapacidad intelectual moderada (DIM) por sus características cognitivas, que, si bien necesitan de ciertas adaptaciones curriculares y la aplicación de métodos, técnicas y estrategias específicas, estas se pueden implementar dentro un sistema educativo ordinario (Cobeñas, 2020), ya que la discapacidad abarca un rango de habilidades y características que varían entre individuos, pero existen algunas particularidades generales que a menudo están presentes en personas con o sin DI y a través de procesos inclusivos se pueden resolver (Vanegas Ocampo, 2016).

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Física como parte integral del proceso educativo, también se debe abordar todos los procedimientos y estrategias a ser aplicadas por el docente, en base a las características asociadas con la DIM y cómo pueden influir en el desarrollo de esta asignatura.

Tabla 2

Características del proceso de enseñanza aprendizaje de la DIM asociadas a la Educación Física

Característica	Descripción
----------------	-------------

<i>Ritmo de aprendizaje más lento</i>	Los estudiantes con DIM pueden necesitar más tiempo para comprender y procesar las instrucciones. Es esencial ser paciente y darles el tiempo necesario para captar una habilidad o entender una actividad.
<i>Necesidad de repetición</i>	Pueden requerir instrucciones repetidas y demostraciones múltiples para asimilar una habilidad o concepto.
<i>Dificultad en la abstracción</i>	Pueden beneficiarse más de instrucciones concretas y visuales que de instrucciones verbales abstractas. Por ejemplo, mostrar cómo se realiza un movimiento puede ser más efectivo que describirlo solo con palabras.
<i>Desafíos en la coordinación motora</i>	Algunos estudiantes con DIM pueden tener desafíos en la coordinación y habilidades motrices finas y gruesas, lo que puede influir en su capacidad para participar en ciertas actividades físicas.
<i>Dificultad con las habilidades sociales</i>	Pueden tener desafíos en la interacción con otros estudiantes o en comprender las normas sociales. Es vital crear un ambiente inclusivo y enseñar habilidades sociales específicamente.
<i>Necesidad de estructura y rutina</i>	Un ambiente estructurado con rutinas claras puede ayudarles a entender lo que se espera de ellos y a anticipar lo que viene a continuación.
<i>Variabilidad en las habilidades</i>	Aunque se les agrupe bajo el término "discapacidad intelectual moderada", cada estudiante tiene sus fortalezas y áreas de desafío. Es crucial personalizar las instrucciones y actividades según las necesidades individuales.
<i>Desafíos en la memoria a corto plazo</i>	Pueden beneficiarse de recordatorios y revisiones frecuentes.

<i>Respuesta emocional</i>	Pueden tener dificultades para manejar la frustración o la ansiedad, por lo que es crucial brindar un ambiente de apoyo y manejar las expectativas.
<i>Dificultades en la comprensión del lenguaje</i>	Es posible que necesiten instrucciones más simples y claras, y a veces puede ser útil usar lenguaje corporal o señales visuales para reforzar el mensaje.

Nota. Caracterización basada en Parra y Luque-Rojas (2016).

Al diseñar una clase de Educación Física, es esencial tener en cuenta estas características y adaptar las actividades, instrucciones y el ambiente para garantizar que los estudiantes con DIM puedan participar de manera significativa, segura e inclusiva. Es importante también tener expectativas altas y proporcionar oportunidades para que estos estudiantes alcancen su máximo potencial, con el apoyo adecuado.

La Educación Física inclusiva se centra en asegurar que cada estudiante, sin importar sus habilidades, pueda involucrarse en actividades deportivas y físicas. Estos procesos se fundamentan en la convicción de que todos los alumnos merecen experimentar las ventajas de la actividad física y que la Educación Física y deporte puede ser un medio efectivo para fomentar la inclusión y la igualdad (Pires et al., 2022).

Dentro de las clases de Educación Física sabemos que la actividad lúdica se manifiesta como un polifacético instrumento de desarrollo y aprendizaje, adaptándose según el tipo y la práctica del juego. Es fundamental en el desarrollo de la exploración personal y la socialización, creando un puente para la interacción y la formación de relaciones. En el ámbito del desarrollo cognitivo y emocional, el juego facilita la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la aceptación de responsabilidades. Además, impulsa habilidades como la espontaneidad, la creatividad, la agilidad mental, y la coordinación motora, mejorando simultáneamente la atención y percepción (Risco et al., 2010).

Psicológicamente, el juego regula la tensión, ofreciendo efectos tanto relajantes como activadores. Crucialmente, contribuye a la estructuración del lenguaje y el pensamiento, fomentando habilidades como la observación, la simbolización y el análisis. Finalmente, su naturaleza motivadora lo convierte en un vehículo esencial para un aprendizaje significativo y efectivo (Candela Borja, 2021).

Para darle una mejor significación al juego como estrategia de inclusión a la clase de Educación Física para estudiantes con DIM, se deben aplicar en conjunto diversas teorías del aprendizaje, adaptadas y aplicadas a la asignatura:

Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner (1994).

Según Martínez Aguilera (2022) dentro del contexto de la Educación Física, la aplicación de esta teoría se evidencia en la personalización de actividades para capitalizar las diversas inteligencias de los alumnos. Así, se pueden diseñar múltiples estaciones de aprendizaje que permitan a los estudiantes involucrarse en ejercicios específicos alineados con sus fortalezas. Estos podrían incluir tareas que enfatizan la inteligencia lógico-matemática a través de la gestión de puntuaciones y análisis numéricos en los juegos, actividades kinestésicas centradas en el movimiento y la coordinación física, ejercicios orientados a la inteligencia intrapersonal como la definición de metas personales y tareas que promuevan la inteligencia lingüística mediante el debate y la explicación de reglas o tácticas deportivas (Maureira Cid, 2014).

Teoría Socio constructivista de Lev Vygotsky (1978).

La Educación Física se destaca como un campo especialmente fértil para el aprendizaje colaborativo, brindando múltiples oportunidades para el enriquecimiento de las habilidades sociales y cognitivas de los estudiantes (Carbonell Ventura, 2018). En esta disciplina, los juegos de equipo y las actividades realizadas en parejas son herramientas pedagógicas estratégicas, diseñadas intencionalmente para promover la interacción social y el desarrollo de habilidades interpersonales (Guzmán, 2018).

Para Franco et al., (2022) estas actividades permiten que los estudiantes con mayores destrezas en ciertas áreas asuman roles de liderazgo y guía, proporcionando un marco para la enseñanza y el aprendizaje entre pares. Este método no solo impulsa el desarrollo de habilidades motoras y tácticas, sino que también fomenta el aprendizaje significativo a través del diálogo, la colaboración y el intercambio de ideas.

Así, la Educación Física trasciende la mera actividad física, convirtiéndose en un espacio dinámico para el desarrollo integral de los alumnos, donde se combinan el ejercicio físico con el crecimiento personal, social y cognitivo.

Teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985).

Adaptar las clases de educación física para fomentar la autonomía puede incluir dar a los estudiantes opciones en sus actividades o permitirles establecer sus propios objetivos. La

competencia se mejora ofreciendo instrucciones claras y feedback efectivo, y la relación se cultiva al fomentar un ambiente de apoyo mutuo (Moreno y Martínez, 2006).

Pedagogía diferenciada de Carol Ann Tomlinson (1999).

En la práctica, esto significa diseñar lecciones que ofrezcan varios niveles de dificultad o diferentes tipos de actividades que puedan acomodar las diversas habilidades e intereses de los estudiantes. Las adaptaciones pueden ser tan sencillas como modificar el equipo o las reglas para permitir que todos los estudiantes participen y aprendan según su capacidad (Santos y Mendes, 2021).

Modelo de Inclusión – Declaración de Salamanca de la UNESCO (1994).

En Educación Física, esto implica asegurar que cada actividad sea accesible para todos los estudiantes. Esto podría significar ajustar las reglas de los juegos, modificar el equipo o el entorno de juego, o incluso ofrecer diferentes versiones de un juego para asegurar que todos los estudiantes se sientan parte de la clase (Núñez Cruz, 2022).

Comunicación no violenta de Marshall Rosenberg (1999).

Para aplicar esto en la Educación Física, los educadores pueden modelar y enseñar habilidades de comunicación efectiva, promoviendo que los estudiantes expresen sus sentimientos y necesidades de forma respetuosa. El feedback debería ser entregado de manera que fomente la reflexión y el crecimiento personal sin juicio (Veiga et al., 2023).

Teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb (1970).

En la clase de Educación Física, se pueden diseñar lecciones que permitan a los estudiantes experimentar directamente con diferentes actividades deportivas y reflexionar sobre esas experiencias. Los estudiantes pueden participar en un ciclo de hacer, reflexionar, teorizar y luego aplicar lo que han aprendido a nuevas situaciones dentro del contexto educativo y deportivo (Gravina De Azevedo y Franco Zampa, 2021).

La aplicación de estas teorías, permiten desarrollar adaptaciones a cualquier tipo de contenido curricular dentro de la Educación Física, estas deben ser cuidadosamente consideradas y aplicadas de acuerdo con las necesidades individuales y grupales, y estar siempre alineadas con los objetivos de aprendizaje de la clase de Educación Física.

La adaptación de juegos para la inclusión de estudiantes con DIM en las clases de Educación Física debe fundamentarse en varias bases teóricas importantes como las analizadas, las cuales abarcan la comprensión del desarrollo humano, el aprendizaje, la pedagogía y la psicología educativa. Estas

teorías pueden proporcionar las herramientas necesarias para diseñar y ejecutar programas de Educación Física que sean verdaderamente inclusivos

Al aplicar estas teorías, los educadores pueden diseñar juegos y actividades físicas que permitan a los estudiantes con DIM no solo participar junto a sus compañeros sino también desarrollar sus habilidades físico-motrices y sociales de manera óptima y disfrutar de los beneficios de la Educación Física.

En base a lo teóricamente fundamentado y al no haber observado una propuesta de juegos adaptados, basados en diferentes teorías del aprendizaje para lograr la inclusión de este tipo de estudiantes, se crea la necesidad como objetivo del estudio, el diseñar una propuesta de juegos adaptados para la inclusión de estudiantes con DIM a la clase de Educación Física, poder implementarla y a través de un proceso investigativo desarrollar su validación.

Materiales y métodos

Diseño de investigación

El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto de investigación, aplicando un diseño pre-experimental, aplicativo, explicativo, de campo y de corte longitudinal (cuantitativo) y un diseño fenomenológico de sistematización de experiencia (cualitativo).

Los métodos de investigación aplicados respondieron a los componentes del estudio, en su fundamentación teórica se recurrió al método analítico-sintético; en el desarrollo en sí del proceso investigativo se aplicó el método hipotético-deductivo acompañado del método matemático-estadístico en las discusiones cuantitativas y el método descriptivo en las cuanlitativas.

Población y muestra de estudio

La población estudiada estuvo representada por un total de 108 estudiantes de los décimos grados del Subnivel de Educación General Básica Superior, de una institución pública de la ciudad de Valencia, Ecuador. A través de un muestreo no probabilístico por conveniencia del investigador, se seleccionó una muestra de estudio de 14 estudiantes de un paralelo identificado por estar constituido por 13 estudiantes convencionales y 1 estudiante con DIM, caracterizado por estar diagnosticado con un 46% de discapacidad según el Departamento de Consejería Estudiantil.

La muestra se caracterizó de la siguiente manera:

Tabla 3

Caracterización de la muestra de estudio

Discapacidad	Masculino		Femenino		Total	
	(n=7 – 50%)		(n=7 – 50%)		(n=14 – 100%)	
	Edad (años)					
	M	DS±	M	DS±	M	DS±
No presenta (n=13 – 92,9%)	14,43	0,98	14,17	0,41	14,31	0,75
Intelectual moderada (n=1 – 7,1%)	0	0	16	0	16	0

Nota. Valores descriptivos medios (M) y desviaciones estándares (DS±)

La muestra se distribuyó de manera homogénea por grupos de sexo, perteneciendo al grupo femenino la estudiante con DIM.

Técnicas e instrumentos de investigación

En base al diseño de investigación establecido se aplicaron técnicas cuantitativas y cualitativas para su desarrollo. La técnica cuantitativa fue la observación y se aplicó a través de una ficha de observación de los procesos inclusivos dentro de la clase de Educación Física, basada en 5 dimensiones y 15 ítems a observar: interacción y participación (4 ítems); respeto y empatía (3 ítems); adaptaciones y recursos (3 ítems); logros y desarrollo (4 ítems), y ambiente y sentimiento de pertinencia (1 ítem) , las cuales se seleccionaron en base a los parámetros del enfoque inclusivo planteado en el currículo ecuatoriano a través de las diferentes destrezas con criterio de desempeño. La ficha de observación fue validada por criterio de 8 expertos, asignándose una calificación de 8,9 en pertinencia al tema y 9,2 en la adecuación y lenguaje aplicado.

En el componente cualitativo del estudio se aplicó una entrevista fenomenológica, diseñando preguntas para explorar las experiencias vividas de los participantes y obtener una comprensión más profunda de sus percepciones, sentimientos y pensamientos en relación con el programa de estrategia didáctica de juegos adaptados para la inclusión de estudiantes con DIM a la clase de Educación Física.

Las preguntas diseñadas fueron 7, codificándolas para su análisis futuro y se direccionaron a un estudiante convencional, la estudiante con DIM y un docente de Educación Física de la institución que participo del programa.

Tabla 4

Preguntas diseñadas para la entrevista fenomenológica

<i>Para el estudiante convencional (EC)</i>	<i>Para el estudiante con discapacidad intelectual moderada (EDIM)</i>	<i>Para el docente de Educación Física (DEF)</i>
P1.EC. ¿Cómo describirías tu experiencia en estas clases de educación física?	P1.EDIM. Cuéntame sobre tu experiencia en las clases de educación física.	P1.DEF. ¿Qué motivaciones o expectativas tenías al iniciar este programa adaptado?
P2.EC. ¿Qué sentiste al interactuar con estudiantes con discapacidad intelectual moderada durante los juegos adaptados?	P2.EDIM. ¿Hubo algún juego que te gustó especialmente? ¿Por qué?	P2.DEF. ¿Cuál fue tu percepción sobre la interacción entre estudiantes convencionales y aquellos con discapacidad intelectual moderada?
P3.EC. ¿Hubo algún juego o actividad que te resultara especialmente significativo? ¿Por qué?	P3.EDIM. ¿Cómo te sentiste jugando e interactuando con tus compañeros?	P3. DEF. ¿Qué desafíos enfrentaste y cómo los abordaste?
P4.EC. ¿Cómo percibes el concepto de "inclusión" después de estas semanas?	P4.EDIM. ¿Recuerdas algún momento en el que te sentiste especialmente feliz o frustrado?	P4. DEF. ¿Hubo algún momento o experiencia que te resultara especialmente impactante o reveladora?
P5.EC. ¿Qué aprendizajes consideras que obtuviste a nivel personal y social?	P5.EDIM. ¿Te sentiste apoyado y comprendido por tu profesor/a y compañeros?	P5. DEF. ¿Cómo percibes el impacto del programa en los estudiantes, tanto convencionales como aquellos con DIM?

P6.EC. ¿Cómo describirías la relación con tu profesor/a y compañeros durante el programa?	P6.EDIM. ¿Qué te gustaría hacer o jugar en futuras clases de educación física?	P6.DEF. ¿Qué aprendizajes, a nivel profesional y personal, consideras que obtuviste de esta experiencia?
P7.EC. ¿Qué te gustaría que se mantuviera o se cambiara en futuros programas similares?	P7.EDIM. ¿Cómo te sentías al comienzo de las clases y cómo te sientes ahora al final del programa?	P7.DEF. En retrospectiva, ¿qué cambios o adaptaciones considerarías para futuras implementaciones del programa?

Estas preguntas buscaron obtener un entendimiento profundo de las experiencias vividas por los participantes, y el diseño fenomenológico permitió revelar la esencia y significado de estas experiencias en el contexto de las clases adaptadas de Educación Física.

El diseño de la estrategia didáctica de juegos adaptados, consto de una estructura planteada como un programa práctico:

Programa de estrategia didáctica de juegos adaptados:

La estrategia didáctica de juegos adaptados para la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual moderada en la clase de Educación Física, se desarrolló en base a una sensibilidad, creatividad y flexibilidad, para el cumplimiento de estas características, se diseñaron varias fases para abordar su implementación:

Fase 1. Evaluación inicial:

- Observación de las capacidades motrices, sociales y cognitivas de los estudiantes con y sin DIM.
- Determinación de sus intereses y motivaciones individuales en relación a la actividad física.

Fase 2. Selección de juegos adaptados:

- ***Juegos motores básicos:*** Se empieza con juegos que impliquen caminar, trotar, saltar, y lanzar, pero a un ritmo adaptado y con instrucciones claras y sencillas.
- ***Juegos sensoriales:*** Estos juegos pueden centrarse en el desarrollo de habilidades táctiles, auditivas o visuales. Por ejemplo, un juego de identificar objetos con los ojos vendados.

- **Juegos de ritmo:** Bailes sencillos, palmadas o juegos con música que tengan un ritmo predecible.

Fase 3. Adaptación de las reglas e instrucciones:

Simplificación de las reglas.

- Usar un lenguaje claro y directo (es útil acompañar las instrucciones verbales con demostraciones visuales).
- Aseguramiento de que todos los estudiantes entiendan las instrucciones antes de comenzar el juego.

Fase 4. Uso de materiales y equipos adaptados:

- Balones más grandes o más ligeros.
- Conos y marcadores de colores brillantes.
- Elementos táctiles o sonoros que puedan ayudar en la orientación y percepción del juego.

Fase 5. Desarrollo de habilidades sociales:

- **Juegos de roles:** Donde cada estudiante tenga una tarea específica.
- **Juegos cooperativos:** Que fomenten el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.

Fase 6. Integración con el grupo:

- Promueve la interacción entre los estudiantes con y sin discapacidad.
- Realiza juegos en equipos mixtos, asegurando de que todos tengan un papel y se sientan valorados.

Fase 7. Feedback y refuerzo positivo:

- Reconocer y alabar los esfuerzos y logros de los estudiantes.
- Utilizar refuerzos visuales, como pegatinas o medallas, para reconocer el esfuerzo.

Fase 8. Reflexión y ajuste:

- Tras cada sesión, reflexionar sobre lo que funcionó y lo que no.
- Ajustar las actividades según las necesidades y reacciones de los estudiantes.

Fase 9. Formación y sensibilización:

- Es fundamental formar y sensibilizar al resto del alumnado y al equipo educativo sobre la DIM y la importancia de la inclusión.

Fase 10. Involucramiento a las familias:

- Las familias pueden aportar información valiosa sobre las necesidades, habilidades e intereses de sus hijos.
- Organizar jornadas o talleres donde las familias puedan participar y observar las actividades.

La clave de estas estrategias didácticas es que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o desafíos, tengan la oportunidad de participar activamente, sentirse incluidos y disfrutar de la actividad física a través del juego adaptado.

Objetivo General

Facilitar la inclusión de estudiantes con DIM a la clase de Educación Física a través de juegos adaptados que promuevan su desarrollo motriz, cognitivo, social y emocional.

En base al objetivo planteado y las sugerencias de selección de juegos adaptados, se plantearon diferentes juegos para ser desarrollados en un programa de 8 semanas:

Tabla 5

Propuesta de la estrategia de juegos adaptados

Semana 1: Introducción y Sensibilización			
Objetivo: Familiarizar a todos los estudiantes con las adaptaciones y promover un ambiente de respeto y colaboración.	Contenido: Charlas sobre inclusión, demostraciones de los juegos adaptados.	Actividades: Charla sobre qué significa la inclusión. Juego "Un día de paseo" Los niños saldrán de paseo por el campo con el profesor, de pronto se encuentran con un río, (el profesor lo tendrá dibujado con anterioridad) pasará de un lado a otro por encima de un puente, el niño que no pase no podrá llegar hasta los nidos de los pajaritos.	Adaptación para estudiantes con DIM: El estudiante con DIM desarrollara la actividad junto a un compañero, con el cual realizara la actividad con mayor comodidad y precisión.
Semana 2: Desarrollo de Habilidades Básicas			
Objetivo: Establecer	Contenido: Juegos	Actividades: que Juego "La sogá"	Adaptación DIM:

<p>una base requieren motriz, físico y cognitiva sobre la que construir. habilidades motoras básicas y capacidades físicas.</p>	<p>En la mitad de la sog a se coloca un pañuelo y se marcan dos líneas, una a cada lado. A la señal del profesor, empezarán a tirar de la cuerda. Cuando el pañuelo supere la línea que se encuentre más cerca de un equipo, significará que ése es el ganador.</p>	<p>El estudiante con DIM se ubicará en medio de sus compañeros para realizar la actividad en la cual empezarán a tirar de la cuerda. Cuando el pañuelo supere la línea que se encuentre más cerca de un equipo, significará que ése es el ganador.</p>
	<p>Juego "Rayuela" En el suelo se dibujan casillas con números. Luego los participantes se ubican detrás de la casilla número 1 y con algún objeto en la mano, lo lanzará dentro del dibujo y tendrá que ir a recogerlo saltando sobre un pie en las casillas simples y sobre dos en las dobles. Cuando recoja el objeto regresará del mismo modo a la casilla inicial. Se repite el proceso número por número.</p>	<p>Adaptación DIM: Simplificar el diseño, reduciendo el número de cuadros y haciendo que sean más grandes, facilitando el salto y la comprensión del juego, además de aplicación de fichas de mayor tamaño y la utilización de ambos pies en cada actividad.</p>

Semana 3: Reconocimiento y Asociación

<p>Objetivo: Promover la identificación y la asociación de colores,</p>	<p>Actividades: Juego "¿Qué traigo aquí?" Al sonido del silbato los primeros estudiantes de cada hilera, saldrán caminando con apoyo corregido, llegarán al círculo donde están las figuras</p>	<p>Adaptación DIM: Se limitará el área de juego de la mejor manera para que los participantes con DIM puedan visualizar la meta y donde estarán las</p>
--	---	--

objetos y movimientos. geométricas ubicadas y figuras geométricas escogerán una y regresarán ubicadas. marchando a colocarlo en el círculo que está a un costado de la línea de partida, a la vez que dirán en voz alta el nombre de la figura y el color, posterior a esto regresaran a dar una palmada al compañero que le sigue, el cual realizará el mismo recorrido.

Adaptación DIM:

Juego "¿Qué color es?" Presentar un número limitado de colores y objetos. Utilizar refuerzos visuales y verbales consistentes para asociar colores y objetos. El estudiante con DIM siempre realizara las actividades acompañado de un estudiante convencional.

Al sonido del silbato los primeros de cada hilera, saldrán caminando, llegarán al círculo donde están las figuras de colores ubicadas y escogerán una y regresarán marchando a colocarla en el círculo que está a un costado de la línea de partida, a la vez que dirán en voz alta el color y regresan a dar una palmada al compañero que le sigue, el cual realizará el mismo recorrido.

Semana 4: Desarrollo de la Coordinación, Equilibrio y Fuerza

Objetivo:	Contenido:	Actividades:	Adaptación DIM:
Potenciar las habilidades	Juegos de coordinación.	Juego "Los aviones"	Designar áreas específicas donde

<p>de coordinación, equilibrio y fuerza de los estudiantes.</p>	<p>Los estudiantes estarán colocados de forma dispersa por el área y bien separados, a la señal de la maestra "Aviones a volar" los niños imitarán el vuelo de los aviones por el área, con los brazos extendido lateralmente, a la otra señal, "Aterricen", se detendrán y realizarán cuclillas.</p>	<p>podrán "volar" libremente sin colisionar con otros estudiantes y a un ritmo que les sea cómodo. El estudiante con DIM siempre realizara las actividades acompañado de un estudiante convencional.</p>
---	---	--

Juego "carrera de carretilla"

A la señal del profesor, los dos primeros de cada equipo irán en carretilla hasta un cono y volverán. La primera pareja en lograrlo anotará 1 punto para su grupo. Para hacer la carretilla un niño se tiene que colocar en "plancha", es decir, en cuatro apoyos (manos y pies). Entonces su compañero lo cogerá por los tobillos, haciendo que sus pies se despeguen del suelo.

Adaptación DIM:

Por la dificultad que puede tener el juego, el estudiante con DIM solo cumplirá el rol de timón, llevando a su compañero.

Semana 5: Fomento de la Socialización

Objetivo:	Contenido:	Actividades:	Adaptación DIM:
<p>Estimular la interacción y el trabajo en equipo.</p>	<p>Juegos colectivos.</p>	<p>Juego "Vamos a jugar al fútbol" A la señal del silbato cada una de las parejas realizará el recorrido</p>	<p>Por la dificultad que puede tener el juego, el estudiante con DIM realizara la actividad</p>

de ida y regreso, hasta un círculo acompañado de un dibujado en el suelo a una compañero. distancia de 6 a 8 metros, conduciendo la pelota con el borde externo del pie, de forma que en el viaje de ida trabaje un pie y en el regreso el otro pie. Al finalizar tendrán que golpear la pelota para que caiga dentro de la caja situada a modo de portería de fútbol, la cual será recogida por la siguiente pareja. Este ejercicio continuará hasta que uno de los equipos logre que todas sus parejas hayan realizado el recorrido.

Juego "Los trenes"

Los equipos se colocan en hileras, detrás de la línea de partida. A la señal del profesor saldrán caminando entre las 2 líneas hasta llegar a la meta que es un rectángulo dibujado en el suelo que significa la Terminal del tren. Gana el equipo que primero logre pasar todos sus integrantes hacia la meta.

Adaptación DIM:

Permitir que los estudiantes con DIM sean los líderes del tren en algunos momentos para que se sientan integrados y a la vez puedan seguir el camino a su ritmo, deberán ubicarse en el medio de sus compañeros para evitar que se caiga y sus compañeros puedan

ayudarles a logra el objetivo del juego.

Semana 6: Promoción de la Expresión y Creatividad

	Actividades:	Adaptación	DIM:
Objetivo: Promover la autoexpresión y fomentar la creatividad.	Juego "Imitando al Rey" El Rey (comienza el profesor) situado frente a los alumnos va realizando posturas que requieren cierto equilibrio. Los niños deberán imitar y permanecer en posición estática hasta que lo diga el Rey (el profesor en este caso) escogerá al que mejor lo hizo el cual pasará a ser el papel del Rey.	Emplear sencillas y repetitivas para que el estudiante con DIM pueda familiarizarse con las acciones y se sienta más cómodo participando.	
	Juego "La estatua" En grupos. Quien esté a cargo da una señal tras la que todos los participantes tendrán que quedarse inmóviles (petrificados). Pierde la persona que se mueva. Se repite tantas veces como sea necesario hasta que quede un ganador.	Adaptación Utilizar música con ritmos claros y predecibles y dar una señal visual, como levantar una mano, cuando deben convertirse en estatuas.	DIM:

Semana 7: Desarrollo de la Fuerza y Resistencia

Objetivo:	Contenido:	Adaptación	DIM:
Fortalecer las capacidades físicas de los estudiantes.	Juegos que requieren un esfuerzo físico.	Actividades: Juego "Juego el pulso" se agarran la mano derecha y apoyan el codo. Tienen que	Puede ser más adecuado practicar movimientos juntos que competir. Estimular el apoyo

intentar que el dorso de la mano del compañero toque la superficie sobre la que se juegue. Después lo repetirán con la mano izquierda.

mutuo y el juego cooperativo en lugar de competitivo.

para realizar este juego el compañero tiene que tener cuidado debido a la condición de su compañero, en la cual ejecutara el juego y el compañero empleara menos fuerza para que su compañero pueda realizar la actividad.

Adaptación DIM:

Utilizar cometas más pequeñas y manejables.

Juego "Volar cometas"

Volar cometas es un juego o actividad recreativa que se practica en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de viento durante el verano o vacaciones escolares. Se suelen organizar concursos y festivales para el desarrollo de esta actividad.

Asegurarse de que haya asistentes disponibles para ayudar en el proceso de volar la cometa y garantizar la seguridad.

Semana 8: Consolidación y Reflexión

Objetivo:

Evaluar y celebrar lo aprendido, reflexionar sobre el proceso.

Contenido:

Revisión de juegos y reflexión sobre la experiencia.

Actividades:

Repetición de juegos favoritos de las semanas anteriores.
Círculo de reflexión: compartiendo lo que se ha aprendido y cómo se sintieron.

Adaptación DIM:

A lo largo de estas semanas, se recomienda la constante retroalimentación y adaptación según las necesidades emergentes de los estudiantes. Asimismo, es vital fomentar un ambiente de apoyo y respeto entre todos los estudiantes para asegurar que todos se sientan valorados e incluidos.

Cada una de estas adaptaciones tenía el propósito de asegurar que las actividades sean más accesibles y manejables para los estudiantes con DIM, asegurando que puedan participar de manera activa, segura y disfrutable en la clase de Educación Física, además en cada actividad se empleó los contenidos de las teorías de aprendizaje analizadas en la fundamentación teórica del estudio.

Tratamiento estadístico de los resultados

Se aplicó el paquete estadístico SPSS versión 25, analizando de manera descriptiva a las variables cuantitativas (medias y desviaciones estándares) y para las cualitativas un análisis de frecuencias y porcentajes. Se aplicó una prueba de Shapiro-Wilk para determinar la normalidad de los datos obtenidos y a través de esta se seleccionó la aplicación de la prueba no paramétrica de Wilcoxon y paramétrica de T-Student, en ambos casos para muestras relacionadas, con el objetivo de evidenciar la existencia de diferencias significativas entre los resultados alcanzados en los diferentes periodos de la investigación y de esta manera comprobar las hipótesis de investigación planteadas.

Resultados

La metodología y el diseño de investigación propuestos, determinaron establecer en primera instancia los hallazgos cuantitativos del estudio, pudiendo observar los resultados alcanzados en las dimensiones que describen el proceso de inclusión a la clase de Educación Física antes (PRE) y después (POST) de la aplicación de la propuesta de intervención, basada en una estrategia didáctica de juegos adaptados:

Tabla 6

Resultados del pre-experimento

Dimensiones de la inclusión	de la N	PRE Intervención		POST Intervención		P
		M	DS±	M	DS±	
		Interacción y Participación	14,29	2,37	18,07	
Respeto y Empatía	11,07	1,33	13,71	1,20	0,000*	
Adaptaciones y Recursos	14	11,93	1,59	14,14	1,10	0,001*
Logros y Desarrollo		13,86	1,51	17,64	1,45	0,000*
Ambiente y Sentimiento de Pertenencia		3,36	0,63	4,36	0,63	0,000*
Procesos inclusivos		54,50	5,35	67,93	4,51	0,001*

Nota. Análisis descriptivo de valores medios (M), desviaciones estándares (DS±) con diferencias significativas en un nivel de $P \leq 0,05$.

El análisis de los resultados del pre-experimento permitió identificar una mejora en los puntajes de todas las dimensiones observadas, sobre todo en las de “interacción y participación de los estudiantes” y “logros y desarrollo” en donde toda la muestra incluyendo la estudiante con DIM, de manera general presentaron un puntaje POST intervención superior al PRE intervención en 3,78 puntos. Las dimensiones que a pesar de haber mejorado, pero con puntajes inferiores fueron “respeto y empatía” con 2,64 puntos, “adaptaciones y recursos” con 2,21 puntos y “sentimiento de pertinencia” con 1 punto, sin embargo a nivel general de los procesos inclusivos en la clase de Educación Física se observó una mejora en 13,43 puntos en el periodo POST intervención y

estadísticamente fueron respaldados todos los resultados por dimensiones y en general con valores de significación estadísticas en un nivel de $P \leq 0,05$, evidenciando la validez de la propuesta diseñada.

El instrumento de investigación en su estructura definió baremos para categorizar a las muestras evaluadas en niveles de comportamientos inclusivos, los cuales se aplicaron en cada periodo de intervención, observado sus distribuciones a través de la siguiente tabla cruzada.

Tabla 7

Análisis cruzado entre niveles de comportamiento inclusivo por periodos de estudio

Nivel del proceso inclusivo PRE intervención	Nivel de inclusión POST intervención		Total
	Medio	Alto	
Medio	1	6	7
Alto	0	7	7
Total	1	13	14

El análisis cruzado de los niveles del proceso inclusivo entre los periodos de estudio, evidencio una modificación positiva en el grupo de estudiantes ubicados en un nivel medio para el periodo PRE intervención, de los cuales solo 1 se mantuvo en el mismo nivel y 6 ascendieron a un nivel alto en el periodo POST intervención.

La aplicación de las entrevistas a profundidad a los involucrados en el proceso educativo (estudiantes con y sin DIM y al docente de Educación Física participante del programa), con el objetivo planteado de explorar las experiencias vividas de los participantes y obtener una comprensión más profunda de sus percepciones, sentimientos y pensamientos en relación con el programa ejecutado, evidenciaron, en resumen:

Tabla 7

Resumen de respuestas a la entrevista realizada posterior a la implementación del programa adaptado

<i>Estudiante convencional (EC)</i>	<i>Estudiante con discapacidad intelectual moderada (EDIM)</i>	<i>Docente de educación física (DEF)</i>
-------------------------------------	--	--

P1. EC. Me gustó. Al principio era diferente, pero luego lo disfruté.	P1.EDIM. Fue divertido.	P1.DEF. Quería que todos se sintieran incluidos y aprendieran juntos.
P2. EC. Sí, me sentí bien. A veces no sabía cómo ayudar, pero aprendí con el tiempo.	P2.EDIM. Me gustó "La estatua" porque me hacía reír.	P2.DEF. Hubo momentos hermosos de cooperación, pero también desafíos.
P3. EC. El juego "Los trenes" me gustó porque todos trabajamos juntos.	P3.EDIM. Me sentí bien, jugué con todos.	P3. DEF. Algunos juegos necesitaron más adaptaciones de las planeadas.
P4. EC. Que todos pueden jugar y divertirse.	P4.EDIM. Un día me costó un juego y me frustré, pero luego estuvo bien.	P4. DEF. Ver a un estudiante con DIM liderando un juego.
P5. EC. Aprendí a ser más paciente y entender a los demás.	P5.EDIM. Sí, el profesor me ayudó.	P5. DEF. Creo que todos crecieron en empatía y habilidades sociales.
P6. EC. Bien con el profesor. Algunos compañeros eran más difíciles al principio, pero mejoró.	P6.EDIM. Jugar más con pelotas.	P6.DEF. Aprendí a ser más flexible y observador.
P7. EC. Más juegos en equipo.	P7.EDIM. Me sentía nervioso al inicio, pero ahora estoy feliz.	P7.DEF. Consideraría más tiempos de descanso y reflexión.

En base a las respuestas obtenidas por parte de los involucrados en el proceso educativo se analizó la información receptada, categorizando a esta de manera general, axial y ejecutiva, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 8

Categorización de información receptada en las entrevistas

Categorías Generales	Categorías Axiales	Categorías Ejecutivas
----------------------	--------------------	-----------------------

Experiencia global en el programa.	Dificultades y desafíos.	Adaptabilidad y flexibilidad.
Interacción entre estudiantes.	Momentos significativos.	Empatía y cooperación.
Percepción de la inclusión.	Cambio en las percepciones a lo largo del programa.	Liderazgo y autoeficacia.
Aprendizajes obtenidos.	Recomendaciones y mejoras.	Necesidad de apoyo y estructura.

De igual manera se procedió a realizar la triangulación de información receptada en base al análisis de las categorías y los razonamientos de los investigadores:

Tabla 9

Análisis de triangulación de información receptada por parte de los involucrados en el proceso educativo

Parámetros	EC	EDIM	DEF
Experiencia Global:	Tanto EC como EDIM tuvieron una experiencia positiva, aunque con momentos de desafío.		El DEF también vio el valor en la experiencia, a pesar de los retos.
Interacción:	El EC aprendió a interactuar y apoyar a sus compañeros con DIM.	El EDIM sintió que estaba incluido y pudo jugar con todos.	El DEF notó la cooperación, pero también identificó los desafíos.
Aprendizajes:	EC aprendió paciencia y comprensión,	EDIM ganó confianza.	El docente reconoció la importancia de la flexibilidad y observación.
Recomendaciones:	EC sugiere más juegos en equipo.	EDIM quiere más actividades con pelotas.	El docente ve la necesidad de más tiempos de reflexión y descanso.

La triangulación de las respuestas, permitió obtener una imagen holística del impacto y efectividad del programa desde diferentes perspectivas, lo que proporciona una comprensión profunda y enriquecida de la experiencia de inclusión en la clase de Educación Física.

Discusión

La búsqueda de información sobre programas aplicados en la Educación Física con el objetivo de desarrollar la inclusión de estudiantes con DIM, nos llevó como único referente de discusión al estudio de García Cantó et al., (2020), investigación que resalta la importancia de adaptar la educación a las necesidades individuales, especialmente en estudiantes con discapacidad intelectual moderada, utilizando el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en Educación Física. Este enfoque coincide con nuestra investigación en su énfasis en la atención individualizada y el impacto positivo en el desarrollo socioemocional y cognitivo de los estudiantes. La estrategia didáctica adaptada, centrada en juegos y actividades inclusivas, fomenta la interacción y comprensión entre todos los alumnos, evidenciando semejanzas con este estudio que resaltan la importancia de la interacción social en ambientes educativos inclusivos.

Sin embargo, se diferencia en su metodología específica, utilizando el diseño fenomenológico para profundizar en las experiencias de los participantes, un enfoque que no es común en todas las investigaciones sobre educación inclusiva. Además, mientras que esta investigación se concentra en la Educación Física y su impacto en estudiantes con y sin discapacidades, la investigación contrastada tenía un alcance más amplio al enfocarse no solo en la Educación Física sino además en diferentes áreas curriculares. Estas diferencias subrayan la diversidad de enfoques necesarios para abordar la inclusión educativa, sugiriendo que las estrategias exitosas en un área pueden necesitar adaptaciones para ser aplicadas efectivamente en otras.

Conclusiones

Las conclusiones del estudio se plantean en base a los resultados tanto del enfoque cuantitativo a través de la observación realizada, de la información obtenida y las ideas cualitativas categorizadas a través del diseño fenomenológico, describiéndolo en base a los siguientes aspectos: ***Impacto holístico de la estrategia:*** La estrategia didáctica adaptada promovió de manera efectiva la inclusión en el aula, beneficiando no solo a los estudiantes con DIM, sino también a los

estudiantes convencionales. Se observó un desarrollo y mejora en habilidades socioemocionales, cognitivas y motrices, que contribuyó a un ambiente de aprendizaje más integrador y comprensivo.

Interacción positiva entre estudiantes: Los juegos adaptados facilitaron la interacción entre los estudiantes con DIM y los convencionales. Los estudiantes convencionales mostraron un crecimiento en empatía, paciencia y comprensión, mientras que los estudiantes con DIM experimentaron un aumento en la autoconfianza y la sensación de pertenencia.

Adaptabilidad docente es esencial: La flexibilidad y adaptabilidad del docente resultaron ser elementos cruciales para el éxito del programa. A través de la observación constante y el ajuste de las actividades según las necesidades, el docente pudo garantizar que todos los estudiantes participarán activamente y se sentirán valorados.

Evolución del proceso de inclusión: Mediante la ficha de observación cuantitativa, se pudo determinar una mejora tangible en la inclusión de los estudiantes con DIM. Los resultados pre-intervención mostraron ciertas barreras y desafíos en la inclusión, que se vieron reducidos en la post-intervención, evidenciando el impacto positivo de la estrategia.

Recomendaciones para el futuro: Si bien la estrategia implementada fue efectiva, es esencial mantener un enfoque evolutivo y reflexivo. Las sugerencias brindadas por los estudiantes y el docente, como la inclusión de más juegos en equipo o actividades con balones, pueden ser puntos de partida para refinar y mejorar futuras intervenciones.

Valor de la perspectiva fenomenológica: A través de las entrevistas a profundidad y el diseño fenomenológico, fue posible adentrarse en las experiencias vividas de los participantes. Esto no solo proporcionó una comprensión profunda de los efectos del programa, sino que también enfatizó la importancia de considerar las voces de todos los involucrados en futuras investigaciones y aplicaciones.

De esta manera se reflejó a través de los métodos aplicados la comprensión detallada y reflexiva de la implementación y efectividad de la estrategia didáctica de juegos adaptados para la inclusión de estudiantes con DIM a la clase de Educación Física, tomando en cuenta las necesidades y experiencias de estudiantes con discapacidad intelectual moderada y estudiantes convencionales. La inclusión efectiva requiere una planificación cuidadosa, observación, adaptabilidad y reflexión, y este estudio destaca la importancia de todas estas facetas en la creación de un ambiente de aprendizaje verdaderamente inclusivo.

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses en relación a los productos obtenidos en la investigación y tampoco de lo generado en el proceso investigativo realizado.

Referencias

- Alulima, L. D., Mena Chiluisa, L. M., & Guevara Vallejo, E. C.. (2021). Construcción y validación del cuestionario de percepción de docentes sobre discapacidad intelectual y aprendizaje (Construction and validation of the teacher perception questionnaire on intellectual disability and learning). *Retos*, 44, 167–175. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.90534>
- Candela Borja, Y. M.. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso: Revista De Ciencias Humanísticas Y Sociales*, 5(3), 78. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Carbonell Ventura, T., Antoñanzas Laborda, J. L., & Lope Álvarez, Á.. (2018). La educación física y las relaciones sociales en educación primaria. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2(1), 269. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2018.n1.v2.1225>
- Cobeñas, P. (2020). Exclusión educativa de personas con discapacidad: Un problema pedagógico. *REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 18(1), 65-81.
- Franco, S. C., Arenas, J. V., & Alzate, S. J. O. G. (2022). Aprendizaje y desarrollo táctico en deportes de cooperación-oposición: revisión sobre los modelos asociados con pedagogías no lineales. *VIREF Revista de Educación Física*, 11(1), 134-154.
- García Cantó, E., Carrillo Lopez, P. J., & Rosa Guillamón, A.. (2020). Medidas desde el área de Educación Física para atender a las discapacidades motóricas e intelectuales. *E-motion: Revista De Educación, Motricidad E Investigación*, 14, 82. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i14.4694>
- Gravina De Azevedo, D., & Franco Zampa, M.. (2021). Teoria da aprendizagem experiencial de David Kolb na educação profissional e tecnológica.: *Educação Profissional E Tecnológica Em Revista*, 5(3), 5–30. <https://doi.org/10.36524/profept.v5i3.779>

- Guzmán, M. D. C. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Conrado*, 14(64), 153-156.
- Lopes Cavalcante Neto, J., Alane Silva, É., & Silva Guedes, M.. (2023). Analysis of motor learning task in children with intellectual disability. *Retos*, 49, 807–812. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.98355>
- Martínez Aguilera, G. D. R.. (2022). Las inteligencias múltiples en la clase de educación física; una experiencia formativa con alumnos de educación primaria (Multiple intelligences in physical education class; a formative experience in primary school students). *Retos*, 44, 774–782. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.89393>
- Maureira Cid, F., Méndez Molina, T., & Soto Villanueva, C. (2014). Inteligencias múltiples en estudiantes de educación física de la USEK de Chile. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 15(2), 53-62.
- Moreno, J. A., & Martínez, A. (2006). Importancia de la teoría de la autodeterminación en la práctica físico-deportiva: Fundamentos e implicaciones prácticas. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 6(2).
- Núñez Cruz, J. A., Camargo Saavedra, M. P., & Fitzgerald Uribe, J. H.. (2022). Propuesta pedagógica de educación física inclusiva en segundo de primaria. *Educación Física Y Deporte*, 41(1), 125–150. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.e344242>
- Parra, D. J. L., & Luque-Rojas, M. J. (2016). *Discapacidad Intelectual: Consideraciones para su intervención psicoeducativa*. Wanceulen SL.
- Pires, P. R. I., Batista, M., Mesquita, H., & Ibáñez, S. J. (2022). Relación de la formación reglada con el liderazgo y la autodeterminación de los entrenadores y el bienestar de los deportistas con discapacidad intelectual (Relationship of formal training on coaches' leadership and self-determination and well-being of athletes with intellectual disabilities). *Retos*, 46, 480–489. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.93064>
- Risco, M. L., Pereira, A. E. S., Barona, E. G., Garcia-Baamonde, E., Gómez, A. G., & Jiménez, J. C. R. (2010). Discapacidad y juego; adaptaciones desde las teorías del procesamiento de la información. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 657-665.

- Santos, K. D. S., & Mendes, E. G.. (2021). Ensinar a todos e a todos e a cada um em escolas inclusivas: a abordagem do ensino diferenciado. *Revista Teias*, 22(66), 40–50. <https://doi.org/10.12957/teias.2021.57138>
- Vanegas Ocampo, L. P., Vanegas Ocampo, C., Ospina Betancurt, O. H., & Restrepo García, P. A. (2016). Entre la discapacidad y los estilos de aprendizaje: múltiples significados frente a la diversidad de capacidades. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 12(1), 107-131.
- Veiga, E., Schappo, M., Martins, M., Lopes, S., & Daufemback, V. (2023). Promoção da Cultura da Paz: relato de experiência de educação em saúde. *Redes - Revista Interdisciplinar Do IELUSC*, 6(1), 225-237.

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).